ETHERSTONE

INTRODUCCIÓN

Nobura es un planeta olvidado envuelto en un halo de misterio. Tras la última extinción, hace eones, Nobura permaneció Estéri hasta que un empático ser cósmico decidió sacrificar su existencia para aportarle vida al planeta y dar sentido al universo. Su forma se dividió en Piedras Etéreas de cinco colores diferentes, que dieron forma a los diferentes biomas y a las múltiples especies que coexisten y compiten simultáneamente por todo el planeta.

Las Piedras Etéreas de color violeta tienen una conexión directa con el turbulento Vacío, la esencia misma de la creación y la destrucción. Estas Piedras Etéreas púrpuras se extendían como una plaga viviente y corrompían todo lo que tocaban. Las montañas se resquebrajaron, los bosques se marchitaron y los seres vivos sufrieron el peor de los destinos.
Al principio, el Vacío parece ayudar a sus víctimas, pues las hace más fuertes, más inteligentes y mucho más viles.
Al final, el cuerpo mejorado del anfitrión implosiona y libera las Piedras Etéreas que alberga en su interior, que parten de inmediato de Nobura para volver a formar parte del ser cósmico que lo empezó todo.

En mitad de este caos, emerges como un adalid de ambición incontenible. Pero hay más adalides,
¡y no debes detenerte ante nada para lograr la dominación!

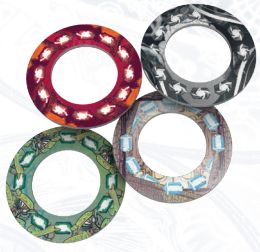
COMPONENTES

75 cartas de elemento
(15 de cada color: rojas, negras, verdes, blancas y violetas)

18 cartas de amenaza
(5 de nivel I, 6 de nivel II y 7 de nivel III)

13 cartas de adalid

5 dados de Etherstone
(1 de cada color: rojo, negro, verde, blanco y violeta)



4 indicadores para los dados

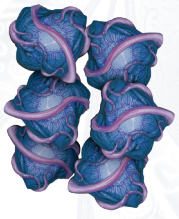
1 dial de vida de jugador inicial

3 diales de vida

80 fichas de Piedra Etérea
(20 de cada color: rojas, negras, verdes y blancas)

32 fichas de punto

32 contadores

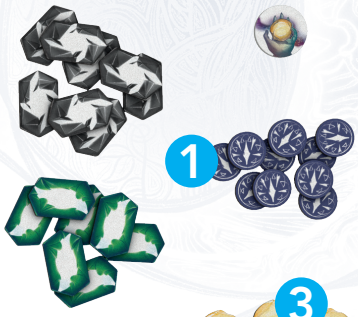


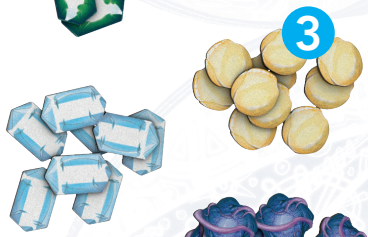
8 fichas de pacto con el Vacío

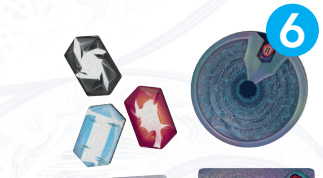
1 ficha del final de la partida

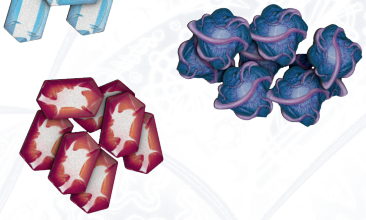
4 cartas de ayuda al jugador

PREPARACIÓN









1. Crea varias reservas con las fichas de Piedra Etérea, los contadores, las fichas de pacto con el Vacío y la ficha del final de la partida. Colócalas al alcance de todos los jugadores.

2. Crea la muestra de dados colocando los 4 indicadores de dados en una formación cuadrada al alcance de todos. Tira los 5 dados y colócalos dentro de los indicadores que se correspondan con su color. El dado violeta carece de indicador, por lo que debes colocarlo en el centro de la muestra.

3. Crea una reserva con tantas fichas de punto como personas vayan a jugar segun se indica en la siguiente tabla:

- 2 jugadores: 15 fichas
- 3 jugadores: 20 fichas
- 4 jugadores: 25 fichas

Coloca las fichas de punto que sobren en la caja, apartadas de las reservas.

4. Separa las cartas de amenaza según el nivel que muestran en el reverso y baraja cada nivel por separado. Crea el mazo de amenazas con la cantidad de cartas indicada según el número de jugadores. Coloca las cartas boca abajo, las de nivel III en la parte inferior del mazo, las de nivel II en el centro y las de nivel I en la parte superior.

- 2 jugadores: 3 de nivel I, 3 de nivel II y 4 de nivel III
- 3 jugadores: 4 de nivel I, 4 de nivel II y 5 de nivel III
- 4 jugadores: 4 de nivel I, 5 de nivel II y 6 de nivel III

5. Crea la muestra de amenazas tomando las 3 primeras cartas de amenaza del mazo y colocándolas boca arriba en el centro de la mesa.

6. Repartid a cada jugador un dial de vida al azar asegurándoos de que uno de ellos es el de jugador inicial.

Dial de vida del jugador inicial

Diales de vida

7. Entrega a cada jugador una carta de ayuda del jugador para que pueda consultarla.

8. Ahora toca la fase de elección.

CÓMO SE JUEGA

Eres un líder poderoso que se esfuerza por ganar la mayor cantidad de puntos, para lo que conjuras cartas de elementos, utilizas tus habilidades de la manera más eficaz posible y superas las amenazas que se ciernen sobre ti. Obtendrás unas preciadas Piedras Etéreas al elegir dados; los dados activan poderosas habilidades de tus cartas, y puedes gastar las Piedras Etéreas para invocar tus cartas de elementos y llevarlas de tu mano a la mesa.

La partida comienza con la **fase de elección** , donde cada jugador crea la mano de 7 cartas que usará durante el resto de la partida.

Luego, comienza la **fase principal** , durante la que se jugará un número variable de turnos que desembocarán en el final de la partida. En tu turno, llevas a cabo una acción y, luego, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario. Una vez que se cumpla alguna de las condiciones que activan el final de la partida y cada jugador haya completado el mismo número de turnos, se hará el recuento final. ¡El jugador que haya obtenido más puntos gana la partida!

Fase de elección

Sigue los siguientes pasos:

1. Baraja todas las cartas de adalid; cada jugador roba 2 y las mantiene ocultas a sus oponentes.

2. Baraja todas las cartas de elemento y reparte 7 a cada jugador. Todos los jugadores eligen, al mismo tiempo, 1 de las cartas y la colocan boca abajo frente a ellos. Luego, pasan las cartas restantes al jugador de su izquierda, eligen 1 de las cartas que acaban de recibir y la colocan también boca abajo en su montón. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores tengan 7 cartas. Estas cartas forman la mano del jugador y deben mantenerse ocultas a los oponentes.

3. A la vez, los jugadores eligen, respectivamente, una de sus cartas de adalid y la colocan boca arriba frente a ellos. Las cartas de adalid que no haya elegido nadie se retiran del juego.

4. Los jugadores obtienen todas las Piedras Etéreas y contadores que se indican en la parte inferior de la carta de adalid elegida. Colocan todos los contadores obtenidos sobre sus respectivas cartas de adalid.

5. Los jugadores fijan el dial de vida en el valor que se indica en la esquina superior derecha de su carta de adalid.

6. Se continúa con la fase principal.

Nota: Para tu primera partida, puedes obviar los pasos 1 a 3 de la fase de elección y jugar con manos preconfiguradas. Tienes los detalles en la página 10.

Fase principal

Comenzado por el jugador que tenga en su poder el dial de vida del jugador inicial, todos completan su turno en sentido horario.

Resumen del turno de un jugador

Sigue estos pasos:

1. **Reponer los dados** *(página 8)*

   Si la muestra de dados está vacía, tira los cinco dados para rellenarla.

2. **Acción**

   Lleva a cabo una de las siguientes acciones:

   - Usar los dados *(página 8)*
     Elige un dado para obtener dos Piedras Etéreas y, potencialmente, activar tus habilidades.
   - Invocar *(página 8)*
     Invoca una carta pagando su coste en Piedras Etéreas y ponla en juego, boca arriba, frente a ti.
   - Atacar *(página 9)*
     Supera una amenaza presente en la muestra usando a tu adalid o a tus seguidores.
   - Descansar *(página 9)*
     Da un respiro a tus exhaustos seguidores para que vuelvan a estar preparados para atacar.
   - Pacto con el Vacío *(página 9)*
     Te purificas firmando un Pacto con el Vacío. Este pacto te permite recuperar todos los puntos de vida, pero te cuesta 7 puntos durante el recuento final.

3. **Comprobación de final de la partida** *(página 9)*

   Si se cumple cualquiera de estas tres condiciones, se activa el final de la partida. Seguid jugando hasta que todos los jugadores hayan completado el mismo número de turnos.

Conceptos generales

Piedras Etéreas

Las Piedras Etéreas albergan la esencia concentrada del ser cósmico que se sacrificó para devolver la vida a Nobura. Puedes gastarlas para invocar cartas de elemento que las ponen en juego. Hay Piedras Etéreas de 5 colores diferentes:

Negro: excelsos	Rojo: límbicos
Verde: susurrantes	Blanco: luminarios
Violeta: Vacío	

Obtener Piedras Etéreas

Cada vez que obtengas una Piedra Etérea, toma una ficha de ese color de la reserva y colócala en tu zona de juego. Cuando obtengas una o más Piedras Etéreas del Vacío mediante una habilidad, serán fichas de Piedras Etéreas del color (o los colores) que elijas y en la cantidad indicada.

Gastar las Piedras Etéreas

Cada vez que gastes Piedras Etéreas, llévalas de tu zona de juego a la reserva. No existen fichas de Piedra Etérea del Vacío (violetas), por lo que, en su lugar, deberás pagar los costes del Vacío con cualquier combinación Piedras Etéreas de otros colores.

Vida

Tu carta de adalid representa tu presencia en Nobura. Comienzas el juego con una cantidad de vida igual al valor que se muestra en tu carta de adalid. Irás ganando y perdiendo vida durante la partida; en cada ocasión, tendrás que girar el dial de vida para reflejar esos cambios. Puedes obtener vida por encima de la cantidad inicial que se muestra en tu tarjeta de adalid, hasta un máximo de 16.

Corrupción

Si tu dial de vida desciende hasta cero, te corrompes y debes colocar el marcador de vida sobre tu tarjeta de adalid para indicarlo. Mientras estás corrompido, puedes perder cualquier cantidad adicional de vida sin consecuencias, y debes usar tu siguiente acción para forjar un Pacto con el Vacío y purificarte.

Puntos

Obtendrás puntos de diversas fuentes durante la partida. Cada vez que obtengas puntos, toma la cantidad indicada de fichas de punto de la reserva. Si en la reserva no quedan más fichas de punto, usa las que se hayan retirado a la caja. Nunca obtienes fichas de punto por los puntos que figuran en la parte superior de tus cartas de amenaza o de elemento que están **en juego**. Sumarás estos puntos durante el recuento final. El jugador que haya obtenido más puntos gana el juego, ¡así que intenta conseguir tantos como puedas!

Fichas

No hay un límite para la cantidad de fichas de punto, Piedra Etérea o contador que puedes poseer. Puedes tener todos los que quieras. En el improbable caso de que no haya suficientes fichas del tipo que necesites, usa cualquier otra ficha similar como reemplazo.

Si el texto de una carta entra en conflicto con las reglas, prevalecerá el texto de la carta.

Resumen de las cartas

Hay tres tipos de cartas en el juego: Elementos, amenazas y adalides.

» Cartas de elemento

La cantidad y tipo de Piedras Etéreas que deberás pagar para invocar esta carta.
El número de puntos que esta carta otorgará al jugador si la tiene en juego al final de la partida.
Nombre de la carta.
El color de fondo de esta zona siempre se corresponderá con el color de la carta.
Tipo de carta.
Nombre de la facción.
Habilidades
Código de la carta
Tipo de carta.
Cada carta puede ser de uno de los siguientes tres tipos:
- Seguidor
- Rito
- Tecnología
Fuerza.
El daño que infligirá a una amenaza durante una acción de ataque.
DUQUESA DE LAS HORMIGAS
SEGUIDOR • SUSURRADOR
+2 de por cada .
Después de que esta carta se una a un ataque, elimina la mitad de sus , redondeando hacia arriba.
3-4
Coloca un .
2
WH002
Arte: Paolo Voto

» Cartas de amenaza

Puntos que obtiene al final de la partida el jugador que la ataque.

Puntos de vida de esta amenaza.

Nombre de la amenaza

Código de la carta

Recompensa que se obtiene al completar una acción de ataque y efectos que se aplican al final del combate.

Fuerza.
Daño que esta amenaza inflige al adalid si toma parte en la acción de ataque.

» Cartas de adalid

Puntuación inicial de vida con la que empieza la partida este adalid.

Nombre del adalid

Código de la carta

Habilidades

Piedras Etéreas o contadores que se obtienen durante la preparación.

Fuerza.
Daño que se inflige a una amenaza si este adalid toma parte en una acción de ataque.

Habilidades

Las habilidades aparecen en la mayoría de las cartas de elemento y adalid. Estas habilidades se activan al elegir dados y al usar otras habilidades. Todas las habilidades activadas son opcionales, a menos que la carta indique otra cosa. Cuando se activan varias habilidades, se pueden llevan a cabo en cualquier orden. Cada habilidad está separada por una línea horizontal. **Puedes activar habilidades incluso si esa carta está agotada.**

Si una habilidad no alude a un objetivo concreto, el objetivo de la habilidad será la carta que tenga esa habilidad.

Cuando se activa, llevas a cabo la habilidad una sola vez, a menos que muestre el símbolo X, en cuyo caso podrás realizarla varias veces. Puedes usar la misma habilidad varias veces en un mismo turno si la activan los efectos de otras habilidades. Puedes activar habilidades incluso si están en una carta que ha sido invocada por una habilidad anterior durante el mismo turno. Cuando un jugador comienza a usar una habilidad, debe llevarla a cabo tantas veces como le sea posible antes de pasar a usar otra.

Si una habilidad hace referencia al jugador que tenga la mayor cantidad de algo, no se activará en caso de empate.

Si una habilidad hace referencia a vida o protección, serás tú el objetivo de esa habilidad, salvo que se especifique algún otro objetivo.

Si una habilidad se refiere a colocar o quitar contadores, el objetivo será la carta que tenga esa habilidad, salvo que se especifique otro objetivo.

Cada habilidad se activa según su icono:

	Instantánea	Se activa inmediatamente en cuanto se invoca la carta.
	Instantánea preinvocación	Se activa inmediatamente antes de que se invoque la carta.
	Persistente	Se activa cada vez que se cumpla la condición que se indique mientras la carta esté en juego.
	Final de la partida	Se activa durante el recuento final.
	Ataque	Se activa cuando se lleva a cabo una acción de ataque.
	Color del dado	Se activa cuando usas un dado del color que se indica.
1-2	Puntuación del dado	Se activa cuando usas un dado cuya puntuación sea la que se indica.
1->3	Intervalo de puntuación	Se activa cuando usas un dado cuya puntuación esté dentro del intervalo que se indica (esos números inclusive).

Para más información, véase el ejemplo *(página 12)*.

Tu turno

Sigue estos tres pasos durante cada turno:

1. Reponer los dados

Si no hay dados en la muestra al empezar tu turno, deberás reponerlos obligatoriamente. También puedes reponer la muestra aunque todavía haya dados, pero perderás tantos puntos de vida como dados queden en la muestra.

Para reponer los dados en la muestra, coge los 5 dados, estén donde estén, y lánzalos. A continuación, coloca los dados dentro del indicador de su color correspondiente.
El dado violeta no tiene indicador, y se coloca en el centro de la muestra.

2. Acción

Debes llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Usar un dado

  Elige un dado de la muestra y colócalo en tu zona de juego. Coge 2 Piedras Etéreas del mismo color que ese dado. La puntuación del dado que elijas no afecta a la cantidad ni al color de las Piedras Etéreas que obtendrás.

  Si eliges el dado del Vacío (violeta), pierdes 1 punto de vida. En ese caso, podrás coger 2 Piedras Etéreas del color que elijas. Durante el resto de tu turno, se considerará a todos los efectos que el color que has elegido es el violeta del dado del Vacío.
  No cambies la puntuación del dado del Vacío a no ser que alguna habilidad así te lo indique.

  Tras obtener las Piedras Etéreas, tienes la **opción** de llevar a cabo todas las habilidades que haya en las cartas de adalid o elemento que tengas **en juego** y se activen según el color o la puntuación del dado que hayas elegido. Cada habilidad se lleva a cabo tantas veces como activaciones se produzcan y pueden llevarse a cabo en cualquier orden.

  Mantén el dado en posición visible junto a ti hasta que todos los dados vuelvan a lanzarse la próxima vez que se repongan. Los dados que se hayan usado en turnos anteriores no tendrán efecto.

- Invocar

  Elige una carta de elemento que tengas en la mano y paga su coste de invocación para ponerla en juego. Para pagar el coste, toma de tu zona de juego la cantidad correspondiente de Piedras Etéreas y devuélvelas a la reserva. La parte del coste que corresponda a piedras del Vacío puede pagarse con cualquier combinación de Piedras Etéreas de todos los colores.

  Antes de gastar las Piedras Etéreas, lleva a cabo cualquier habilidad preinvocación ( ) que haya en la carta y a continuación colócala boca arriba en tu zona de juego. Su posición física respecto de las otras cartas que tengas en juego no afectará al desarrollo de la partida.

  Para terminar, activa todas las habilidades instantáneas ( ) que haya en la carta. A partir de ese momento, la carta estará **en juego**.

- Atacar

  Lleva a cabo los siguientes pasos:

  1. Elige una carta de amenaza de la muestra.
  2. Elige cualquier número de seguidores que tengas disponibles y en juego para que tomen parte en el ataque (este paso es opcional). Cada seguidor que elijas sumará su fuerza a tu puntuación total de ataque, y deberás girar su carta hacia un lado para indicar que han quedado agotados.
     Los seguidores agotados no podrán tomar parte en ninguna acción de ataque posterior mientras no los recuperes con una habilidad o lleves a cabo una acción de descanso.
     Como adalid, podrás tomar parte personalmente en el ataque añadiendo la puntuación de fuerza de tu carta de adalid a tu puntuación total de ataque. Los adalides nunca quedan agotados, de modo que no tendrás que girar tu carta de adalid cuando tomes parte en un ataque.
  3. Puedes decidir individualmente si quieres activar, en cualquier orden, cada una de las habilidades de ataque que haya en tu carta de adalid y en todas las cartas de seguidores que tengas en juego, incluso las de los seguidores que no tomen parte en el ataque.
  4. El ataque tiene éxito si tu puntuación total de ataque es igual o superior a la cantidad de puntos de vida de que disponga la amenaza que hayas elegido. Si tu puntuación total de ataque no es lo bastante alta, tendrás que elegir otra carta de amenaza, o bien llevar a cabo una acción diferente durante tu turno.
  5. Si has tomado parte en el ataque como adalid, perderás una cantidad de puntos de vida equivalente a la puntuación de fuerza de la amenaza.
  6. Aplica todos los efectos de las habilidades que hayas activado que deban producirse al final del ataque.
  7. Una vez que el ataque haya tenido éxito, obtienes la recompensa que se indique en la parte inferior de la carta de amenaza que hayas atacado.
  8. Coloca la carta de amenaza boca abajo en un montón junto con cualquier otra carta de amenaza que hubieras derrotado antes. Ese será tu montón de trofeos (durante el recuento final de puntos, obtendrás los puntos que se indique en cada una de esas cartas).
  9. Levanta la carta superior del mazo de amenazas y colócala boca arriba en la muestra.
     Si el mazo de amenazas se ha agotado, sáltate este paso y continúa jugando aunque haya menos de 3 cartas de amenaza en la muestra.

- Descanso

  Recupera todos tus seguidores agotados girándolos para dejarlos ante ti en posición vertical.

- Pacto con el Vacío

  Esta acción es obligatoria si tu adalid ha quedado corrompido y solo puede llevarse a cabo en ese caso.

  Purifícate colocando tu dial de vida en el valor inicial que se indica en la esquina superior derecha de tu carta de adalid. A continuación, retira el dial de vida de encima de la carta de adalid y coge una ficha de pacto con el Vacío. Durante el recuento final de puntos, cada pacto con el Vacío resta 7 puntos.

3. Verificación del final de la partida

El final de la partida se activa cuando se cumpla cualquiera de estas condiciones:

- No te quedan cartas de elemento en la mano al llegar a esta parte del turno. Debido a las habilidades que provocan la destrucción de cartas, es posible que en ese momento tengas menos de 7 cartas en juego.
- No quedan cartas en el mazo de amenazas. Esta situación activa el final de la partida aunque queden 3 amenazas en la muestra.
- No quedan fichas de punto en la reserva.

Si el final de la partida se activa durante tu turno, coge la ficha del final de la partida y colócala en tu zona de juego.

Si la partida no ha terminado todavía, el siguiente jugador según el sentido de las agujas del reloj jugará su turno.

FINAL DE LA PARTIDA Y RECUENTO

Una vez que se active el final de la partida, se continuará jugando hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos. Eso significa que el jugador que esté a la derecha del jugador que haya empezado será siempre el que juegue el último turno de la partida,y que si es él el que activa el final de la partida, esta acabará inmediatamente en cuanto acabe su turno.

Recuento final

Calcula tu puntuación según la suma de los siguientes factores:

- 1 punto por cada ficha de punto que tengas.
- 2 puntos si tienes la ficha del final de la partida.
- Tantos puntos como se indique en la esquina superior derecha de cada una de las cartas de elemento que tengas en juego.
- Tantos puntos como se generen al activar las habilidades del final de la partida correspondientes a las cartas de elemento que tengas en juego.
- Tantos puntos como se indique en la esquina superior izquierda de cada una de las cartas de amenaza que tengas en tu montón de trofeos.
- 1 punto por cada 2 puntos de vida que te queden en el dial.
- -7 puntos por cada ficha de pacto con el Vacío que haya en tu zona de juego.
- -3 puntos si tu adalid está corrompido en el momento de hacer el recuento.

¡El jugador que haya obtenido más puntos gana la partida! Si se produce un empate, utilizad las siguientes reglas de desempate, por orden, hasta hallar un ganador: El que tenga menos cartas en la mano, el que tenga más Piedras Etéreas en su zona de juego y el que tenga más vida en el dial. En el poco probable caso de que persista el empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

MANOS PREDETERMINADAS PARA LA PRIMERA PARTIDA

Para tu primera partida, si lo deseas, puedes saltar rápidamente a la fase principal si cada uno de los jugadores elige una mano predeterminada del recuadro inferior. Busca las cartas de adalid y de elemento que se indican según el código numérico que hay en su esquina inferior izquierda. A continuación ve al paso 4 de la fase de elección.

Mano	Adalid	Código de las cartas
A	LE002	EX010, WH001, LI003, LI006, LU011, VO007, VO014
B	LE003	EX001, EX002, EX014, LI002, LU015, VO003, VO006
C	LE004	WH002, WH003, WH010, WH011, LI012, LI009, VO012
D	LE005	WH004, WH007, LI004, LU001, LU005, LU009, VO004
E	LE010	EX004, EX005, EX006, LI001, LU003, LU012, VO005

Nota: Se recomienda encarecidamente que ese recuadro se use solo para tu primera partida. Esas manos cuentan con sinergias muy potentes que, en general, son más fuertes que una mano elegida al azar. La fase de elección es una faceta fundamental del juego y debe empezar a usarse lo antes posible.

Ejemplo: Mano predeterminada «A»

GLOSARIO

Iconos

Tipos de carta

- Amenaza
- Adalid
- Seguidor
- Rito
- Tecnología

Colores de las cartas y de las Piedras Etéreas

- Violeta: Vacío (puede actuar como cualquier otro color)
- Negro: Excelsos
- Verde: Susurrantes
- Blanco: Luminarios
- Rojo: Límbicos

Habilidades

Cada una de ellas se activa según su icono:

- Instantánea: Se activa inmediatamente en cuanto se invoca la carta.
- Instantánea preinvocación: Se activa inmediatamente antes de que se invoque la carta.
- Persistente: Se activa cada vez que se cumpla la condición que se indique estando la carta en juego.
- Final de la partida: Se activa durante el recuento final.
- Ataque: Se activa cuando se lleva a cabo una acción de ataque, independientemente de si la carta toma parte en él o está agotada.
- Color del dado: Se activa cuando usas un dado del color que se indica.
- 1-2 Puntuación del dado: Se activa cuando usas un dado cuya puntuación sea la que se indica.
- 1>3 Intervalo de puntuación: Se activa cuando usas un dado cuya puntuación esté dentro del intervalo que se indica (esos números inclusive).

Habilidades

Conceptos generales:

- Si una habilidad se refiere a vida o protección, tu adalid será el objetivo de esa habilidad salvo que se especifique algún otro objetivo. De lo contrario, y salvo que se especifique otra cosa, el objetivo de la habilidad será la carta que tenga esa habilidad.
- Si una habilidad se refiere al jugador que tenga la mayor cantidad de algo, no se activará en caso de empate.

- Rivales: Cuando una habilidad afecte a los rivales, se aplicará a todos los jugadores de la partida exceptuándote a ti mismo. Las habilidades que afecten a tus rivales deben llevarse a cabo de forma que su efecto se aplique en el mayor grado posible, aun si eso los beneficia.
- En juego: Esto se refiere a las cartas de elemento que ya han sido invocadas. Las cartas que estén en juego pueden estar listas o agotadas.
- Ataque: Conseguirás una carta de amenaza para tu montón de trofeos si tu puntuación total de fuerza es igual o superior a la vida de la amenaza.
- Derrota: Atacas a una amenaza usando solo esta habilidad. No puedes usar tu adalid, tus seguidores ni otras habilidades para modificar la puntuación de ataque.
- Efecto de activación: Lleva a cabo una habilidad de color del dado, puntuación del dado o intervalo de puntuación de otra de las cartas que tengas en juego, como si se hubiera activado por medio de un dado.
- Contadores: Fichas genéricas que se colocan en las cartas de elemento o de adalid. Si una habilidad consume contadores, deberás quitar el número que se indica de la carta que tenga la habilidad.

- Vida: Ganas o pierdes la cantidad de vida que se indique haciendo girar el dial de vida hasta la cantidad correspondiente.
- Puntos: Ganas el número de fichas de punto que se indique cogiéndolas de la reserva. Si no quedan fichas en la reserva, coge de la caja las fichas que necesites.
- Caja: Cuando se te indique que cojas fichas de punto de la caja, cógelas de las que devolviste a la caja durante la fase de preparación, y no de la reserva.
- Fuerza: Suma o resta el número que se indica a tu puntuación total de ataque cuando ataques a una amenaza.
- X: Se trata de una cantidad variable, ya sea de tu elección o indicada por la habilidad. El valor de X será el mismo cada vez que aparezca en la descripción de una misma habilidad.
- [Cifra]X: Si se indica una cifra seguida de X, multiplica X por ese número.
- Retirada: Devuelves una de las cartas de elemento que tengas en juego a tu mano.
- Destrucción: La carta objetivo se elimina de la partida.
- Protección: Evita que el adalid sufra la cantidad de daño que se indica (tiene efecto únicamente al enfrentarse a una amenaza).
- Recuperación: Recupera una carta agotada girándola para dejarla en posición vertical.
- Agotamiento: Agota una carta que esté lista girándola para dejarla de lado.
- Invocación: Lleva a cabo la acción de invocación para poner en juego ante ti una carta de tu mano. Esta habilidad suele indicar una condición o un cambio en el coste habitual de la invocación.

Ejemplo:

Sarah tiene en juego «Cambiaformas afable» y «Duquesa de las Hormigas». Usa un dado verde cuya puntuación es 2, lo cual activa la habilidad de puntuación del dado de «Cambiaformas afable», que le permite llevar a cabo el efecto de activación de cualquiera de los seguidores que tenga en juego. Elige «Duquesa de las Hormigas» y activa su habilidad 3-4 de puntuación del dado. Puesto que esa habilidad no especifica objetivo, coloca 1 en «Duquesa de las Hormigas».

CAMBIAFORMAS AFABLE
SEGUIDOR - SUSURRADOR
Obtienes una cada vez que invocas a un .
Llevas a cabo una habilidad de uso de dados de uno de tus en juego.
DUQUESA DE LAS HORMIGAS
SEGUIDOR - SUSURRADOR
+2 de por cada .
Después de que esta carta se una a un ataque, elimina la mitad de su , redondeando hacia arriba.
3-4 Coloca un .
Arte: Paolo Voto

Diseño del juego: Simone Luciani y Virginio Gigli
Ilustrador: Paolo Voto
Editor: ThunderGryph Games
Gestor de proyectos: Gonzalo Aguirre Bisi
Dirección artística: Pierpaolo Paoletti
Redacción del manual: Jonathan Cox
Revisión de las reglas: Jessica Longhurst
Diseño gráfico: Pierpaolo Paoletti, Zhuang Huachong y Daniel Tosco
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco
Desarrollo del mundo basado en la novela Etherstone: Los Misterios de Nobura de Gonzalo Aguirre Bisi y William Allan Gosline.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi, Cristina Aguirre Bisi, William Cavallieri, Flavio De Leonardis y Luis González.

TCG FACTORY S.L.U.
Calle castillo de Capua, 10
50197 Zaragoza, España
TCG FACTORY
juegos.tcgfactory.com
juegosdemesa@tcgfactory.com

Thundergryph SLU
Avda. República Argentina, 24 - 2o
41011 Sevilla, España
www.thundergryph.com
support@thundergryph.com

© 2024 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.